NINTENDO 64 • SNES • MEGA DRIVE • PSX • SATURN • IBM PC

KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

1998
III. ÉVF. 4. SZÁM
375 FT
ELŐFIZETVE:
300 FT



PSX
TOMB RAIDER 3
CSALÁSOK

PC, PSX
X-FILES
JÁTÉKLEÍRÁS

PSX
MEDIEVIL
CSALÁSOK

PSX
THE FIFTH ELEMENT
CSALÁSOK

MEGRENDELHETŐ

(375 FT/DB+POSTAKÖLTSÉG)

A KÖVETKEZŐ CÍMEN VAGY TELEFONON:

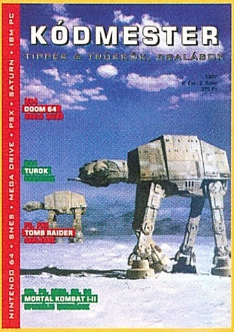
KÓDMESTER SZERKESZTŐSÉG, 6701 SZEGED, PF. 1232



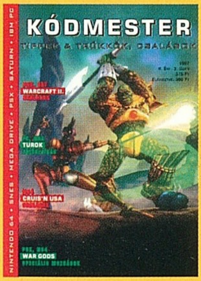
96/1



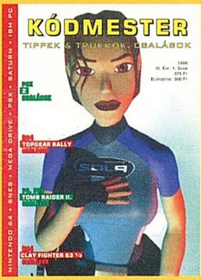
97/1



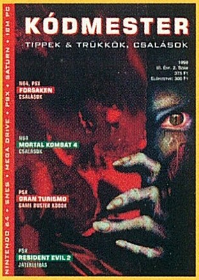
97/2



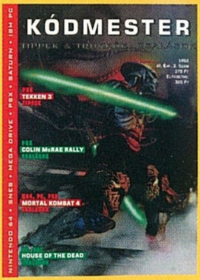
97/3



98/1



98/2



98/3

Tel.: (20) 973-5633

Kódmester füzetek

8.

Radiant

1998

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ

Ismét megjelentünk. Elsősorban köszönjük azt a rengeteg levelet, amelyben töméntelen mennyiségű tippet & trükköt, csalást küldtetek. A jövőben is a ti leveleitek alapján szeretnénk a KÓDMESTER újságot összeállítani. Minden megjelentetett egy vagy akár több tipp & trükk, csalás egy ingyen KÓDMESTER-t ér! Kérünk benneteket, hogy olvashatóan írjátok le a megjelenésre küldött anyagokat, és persze a címeteket is.

Leveleiteket a következő címre várjuk:

KÓDMESTER Szerkesztősége
6701 Szeged, Pf.: 1232

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit: *PC*–Személyi számítógép; *N64*–Nintendo 64; *PSX*–Sony PSX; *SAT*–Saturn; *MD*–Mega Drive; *SNES*–Super Nintendo; *GB*–Game Boy.

YOGI BEAR

SNES

A pályaválasztás lehetőségével némi segítséget próbálunk nyújtani Maci Laci bájos történetének végigjátszásához. Amikor a címképernyőnél lófráltok, üssétek be a következő kombinációt: FEL, JOBB, LE, BAL, Y, B, FEL, JOBB, LE, BAL, B, Y, FEL, JOBB, LE, BAL, START.

Szakács Attila, Bicske

ROCK'N'ROLL RACING 2

PSX

A következő kombinációkat a főmenüben kell beütni.

Végtelen pénz: L2+R2 nyomva tartva, majd BAL, BAL, JOBB, JOBB, ■, ■, ●, ●. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Mini autók: L1+R1 nyomva tartva, majd LE, LE, LE, ●, ●.

Nagy autók: L2+R2 nyomva tartva, majd FEL, FEL, FEL, ■, ■.

Kardos István, Sárvár

WCW NITRO

PSX

Nagy fej: A "SELECT MODE" képernyőn üssétek be: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT.

Nagy fej, kéz és láb: A "SELECT MODE" képernyőn üssétek be: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2,R1,SELECT.

Duzzadó fej: A "SELECT MODE" képernyőn üssétek be: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, SELECT. Harc közben a játékosok feje az ütések hatására felduzzad.

Rejtett játékosok előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT. Ezután választhatóvá válik negyven új harcos.

Rejtett arénák előhívása: Az Options képernyőn üssétek be a következőket: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT.

Kardos István, Sárvár

NASCAR RACING '99

N64

Bobby Allison előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "CHARLOTTE" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-BAL, C-LE, C-JOBB, L, R, L, R, Z, Z. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Davey Allison előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok a "TALLADEGA" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-BAL, C-LE, C-JOBB, L, R, L, R, L, R. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Alan Kulwicki előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "BRISTOL"

pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be: Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri.

Benny Parsons előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "RICHMOND" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-JOBB, C-LE, C-BAL, Z, Z, Z, L, Z, Z. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri.

Cale Yarborough előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfiguáricót, majd válasszátok ki a "DARLINGTON" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be: L, R, L, L, L, R, R, Z. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Richard Petty előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok a "MARTINSWILLE" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-FEL, C-LE, C-LE, C-BAL, C-JOBB, C-BAL, C-JOBB, L, R. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Vass Imre, Budapest

CARDINAL SYN

PSX

Kron, a sárkány előhívása: Amikor a "PRESS START" képernyőn vagytok, üssétek be a következő kombinációt: FEL, LE, FEL, LE, ▲, BAL, JOBB, BAL, JOBB, ●, R1, R2.

Jelmagyarázat:
E: Előre
H: Hátra
+: Egyszerre
[ ]: Nyomva tartva

Kron speciális mozgásai:
Alacsony szárnyalás: E, E vagy [L2], E.
Tűzfúvás: E+▲.
Tűzdobás: [R1+E], X, X, X.
Harapás: [R1+E], ▲, ▲, ▲.
Légitámadás: [R1+E], ■, ■.
Levegő bukfenc:[R1+H], ▲, ▲.

Erdei Gyula, Nyíregyháza

COLIN McRAE RALLY

PSX

A csaló szavakat a játékos neveként kell beírni.
MOONWALK: Alacsony gravitáció
HOVERCRAFT: Légpárnás autó
SILKYSMOOTH: Verseny közben a feliratok eltűnnek, kivéve az eltelt időt.

Balla Gyula, Debrecen

NEED FOR SPEED 3

PC

Az alábbi Cheat-eket bárhol beírhatjátok a játék menüjében.
RUSHHOUR: Nagyobb forgalom az utakon
ELNINO: El Nino bonusz autó
MERC: Mercedes bonusz autó
JAG: Jaguár bonusz autó
ALLCARS: Az összes autó engedélyezése, beleértve a rendőrautókat is

GOFAST: Turbo (csak Single race módban)
EMPIRE: Empire city bonusz pálya
A következő kódokat a verseny indítása előtt kell beírni.

GO01: Mazda Miata
GO02: Toyota Landcruiser
GO03: Teherautó
GO04: BMW 5
GO05: '71 Plymouth Cuda
GO06: Ford Pickup
GO07: Jeep Cherokee
GO08: Ford Mikrobusz
GO09: '65 Mustang
GO10: '66 Chevy Pickup
GO11: Range Rover
GO12: Iskolabusz
GO13: Taxi
GO14: Chevy teherautó
GO15: Volvo Station Wagon
GO16: Sedan
GO17: Crown Victoria rendőrautó
GO18: Mitsubishi Eclipse rendőrautó
GO19: Grand Am rendőrautó
GO20: Range Rover rendőrautó

Gál Tamás, Eger

GEX: ENTER THE GECKO

N64

A következő kódot a Password menübe kell beírni.
Szuper Password:
M758FQRW3J58FQRW4!
Hatására minden távirányítót valamint 99 életet kaptok.

Kószó Géza, Kerepes

BOMBERMAN WORLD

PSX

Game Buster és Xploder kódok:
Végtelen idő: 80077BD8 37A0
NORMAL GAME mód:
Sérthetetlenség: . D00CCAE2 0000
.... 800CCAE2 2000
Végtelen élet: 800CCB50 0009
Max. tűzerő: 800CCB52 000A
Összes kristály: ... D0077BD2 0004
.... 80077BD0 0004
.... D0077BD2 0006
.... 80077BD0 0006
.... D0077BD2 0005
.... 80077BD0 0005

Polgár Sándor, Miskolc

CRYPT KILLER

PSX

Game Buster és Xploder kódok:
Végtelen élet: 800FC02C 0003
Végtelen bomba: . 800FC032 0003
Végtelen muníció: 800FC03D 0006

Polgár Sándor, Miskolc

THE FIFTH ELEMENT

PSX

Cheat menű előhívása: A Start/ Options képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L1, L2, R2, R1, SELECT. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután válasszátok a "NEW GAME" feliratot és megjelenik a csaló menü. A titkos opcióban tudtok pályát választani, megnézhetitek az összes videóbejátszást, valamint minden eszközt és fegyvert megkaphat-

tok már a játék legelején. Ezenkívül aktiválhatjátok a pajzsot és mozdulatlanná tehetitek az ellenfeleket.
Game Buster és Xploder kódok:
Végtelen élet: 801FFF46 000A
Végtelen pajzs: 800DAD0C 00FF
.... 801FFF96 0001
KORBEN DALLAS kódok
Végtelen muníció: . 800DAD48 0163
LEELOO kódok
Contact bombák: .. 801FFF5A 0001
Gránátok: 801FFF82 0001

Ménesi István, Budapest

MARIO CLASH

GB

A szintugrás kombinációját játék közben kell beütni: BAL, BAL, JOBB, BAL, JOBB, BAL, BAL.

Szalay László, Kübekháza

K-1 THE ARENA FIGHTERS

PSX

Master Ishii előhívása: "TEAM BATTLE" módban a karakterválasztó képernyőn üssétek be a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, START kombinációt. Sikeres bevitel esetén, a képernyő jobb oldalán megjelenik az új harcos.
A karakter erejének növelése vagy csökkentése: Harc közben pauzáljatok, majd üssétek be az L2, R1, L1, R1, L2, R1 kombinációt. Ezután a nevek fölött megjelenő számokkal tudjátok befolyásolni a játékos erejét.

Bencsik Zsolt, Tiszaalpár

TOMMI MÄKINEN RALLY

PSX

Névnek írjátok be a következő szavakat, majd a "CHEATS" opcióban aktiváljátok az aktuális csalást.
STRANGE: Autóbusz választása
PEUGEOT: Peugeot választása
MIRROR: "Mirror" mód választása
MONEY: 50 Credits
THRILLS: "Dual Shock" mód
FFSA: "Rally Jeunes" mód

Game Buster és Xploder kódok:
Nincs időmérés: .. D009F43C 0032
.... 8009F43C 0063
.... D00AD9DA 0002
.... 800AD9DA 0000
Egy körös verseny*: ....
.... D00D3BAC 0101
.... 800D3BAC 0303
Mindig első: 300D3BF8 0001
Nincs Checkpoint mérés: ....
.... 8009F43C 003C

*: Az egyes játékos a harmadik, míg a többiek az első körben indulnak.

Zsótér Mihály, Nyíregyháza

G.A.S.P.!! - FIGHTERS NEXTREAM N64

A rejtett karakterek kombinációit a címképernyőn üssétek be.
Gouriki: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A.
Reiji: A, B, JOBB, BAL, JOBB, BAL, LE, LE, FEL, FEL.

Alternatív kosztüm: A karakterválasztó képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L gombot, és a bal vagy a jobb irányokkal válasszatok új ruhát.

Samu Pál, Gesztely

KILLER INSTINCT

GB

A főellenség előhívása: két játékos módban válasszatok egy tetszőleges harcost, majd a VS képernyőn vigyétek be a következő kombinációt: jobb irány nyomva tartva, utána SELECT + START + B + A.

Pálinkó Tibor, Mohács

AERO THE ACRO-BAT

MD

A Cheat menü előhívásához a főmenüben (Start/Options) üssétek be a következő kombinációt: C, A, JOBB, BAL, C, A, JOBB, BAL. A játék kezdetekor, amikor Aero feltűnik a képernyőn, pauzáljatok, majd folytassátok a bevitelt: FEL, C, LE, B, BAL, A, JOBB, B. Ezután az A+C kombinációra megjelenik a csaló menü. Az opcióban lehetőségetek nyílik többek között a szintválasztásra is.

Korlátlan mennyiségű csillag megszerzéséhez a pályaválasztó képernyőn (a Cheat menüben) üssétek be: BAL, JOBB, A, B, C, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL, JOBB.

Juhász Pál, Veszprém

FLASHBACK – THE QUEST FOR IDENTITY

SNES

Pályakódok:

EASY
Level 2: JWLYX
Level 3: RSVP
Level 4: DXCPT
Level 5: SLMN
Level 6: ZTHRK
Level 7: CRLQXZ
NORMAL
Level 2: BGSFM
Level 3: PRHG
Level 4: WNPQVX
Level 5: NMRYL
Level 6: SNTHN
Level 7: KLZHT
EXPERT
Level 2: JNGLQ
Level 3: HNYTM
Level 4: KVNF
Level 5: DWNGH
Level 6: STBRM
Level 7: RDBQLR

Szalóki István, Budapest

MEDIEVIL

PSX

A Cheat menü előhívásához játék közben pauzáljatok, majd az L2 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be a következőket: LE, FEL, ■, ▲, ▲, ●, LE, FEL, ■, ▲. A csalás segítségével többek között szintlépést és sérthetetlenséget is be tudtok állítani.

A Szuper Cheat menü előhívásához játék közben pauzáljatok, majd az L2 gomb nyomva tartása mellett üssétek be a következő kombinációt. ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, BAL, ●, FEL, LE, JOBB, ●, BAL, BAL, ▲, JOBB, ●, BAL, BAL, ▲, ●, LE, ●, ●, JOBB. Mindkét csalás sikeres bevitelét egy hang jelzi.

Papp Gyula, Sárospatak

THE FIFTH ELEMENT

PC

A Start/Options képernyőn írjátok be az aktuális csalásokat, majd válasszátok a "NEW GAME" opciót és aktiváljátok őket.

RALPH: Pályaválasztás
DAVID: Végtelen muníció
OLIVIER: Minden fegyver
FANETTE: Minden eszköz
BENOIT: Minden film megnézhető
THIERRY: Mozdulatlan ellenfelek
JEROME: Pajzs
JOEL: Aktív minden kód

Kovács Dezső, Ózd

IMPERIALISM

PC

Indítsatok új játékot, majd nyomjátok le a CTRL billentyűt és klikkeljetek a földgömbre. Ezután írjátok be a kívánt csalásokat.

PIPPIN: A vörös hatalomnak nagy szén- és vaskészlet.
HOTHOR: A zöld hatalomnak kiegyensúlyozott készlet.
KIDASTICKS: A vörös hatalomnak kiegyensúlyozott készlet.
DUNE: Majdnem teljes tundra és sivatag térkép.
SCOTLAND: Majdnem teljes hegyvidéki térkép.

Pásztor Attila, Pécs

MOTO RACER 2

PSX

Game Buster és Xploder kódok:

Végtelen Checkpoint*: .... 800C0330 AFFE
Minden pálya és mód: .... 80010040 FFFF
Superbike championship**: 80012398 000X
Moto x championship**: 80013068 000X
Dual Sport championship**: 80013D38 000X
Custom championship**: 8001011C 000X
Ultimate championship**: 80014A08 000X

*: A verseny legelején a "GO!" elhangzása után aktiváljátok, mert különben nem indul el a visszaszámlálás.

**: Championship kategóriában, minden módban, minden pályát választhattok, ha az "X" helyére a megfelelő számot írjátok be. A pályák 0-7-ig terjednek. Tehát ha például valaki az ötödik pályán szeretne versenyezni, annak az "X" helyére a "4"-es számot kell beírni.

Teleki Béla, Szeged

PRINCE OF PERSIA

GB

Pályakódok:

02: 06769075	09: 68813685
03: 28611065	10: 01414654
04: 92117015	11: 32710744
05: 87019105	12: 26614774
06: 46308135	13: 98119464
07: 65903195	14: 89012414
08: 70914195	

Varga István, Törökszentmiklós

SIM CITY 2000

N64

A bonusz pálya kombinációját a címképernyőn üssétek be: C-FEL, C-FEL, C-LE, C-BAL, C-BAL, C-JOBB, C-JOBB, C-FEL, C-JOBB, C-BAL, C-LE, START. A speciális pályán ötmillió Dollárral kezdhettek.

Tamás Sándor, Gyula

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

PSX

A következő csalásokat játék közben pauzálás után kell beütni.

Pályaválasztás: 9xLE, FEL. Sikeres bevitelkor a képernyőn megjelenik a "LEVEL SELECT ENABLED" felirat. Ezután lépjetek vissza a főmenübe, és válasszátok a "TIME TO KILL" opciót. A kezdőszint beállítását az irányítókereszt bal és jobb irányaival tudjátok megtenni.

Sérthetetlenség: L2, R1, L1, R2, FEL, LE, FEL, LE, SELECT, SELECT. Sikeres bevitelkor megjelenik az "INVULNERABILITY" felirat.

Időleges láthatatlanság: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az "INVISIBILITY" felirat.

Végtelen muníció: BAL, JOBB, BAL, JOBB, SELECT, BAL, JOBB, BAL, JOBB, SELECT. Az "UNLIMITED AMMO" felirat megjelenése jelzi a sikeres bevitelt.

Minden fegyver választható: L1, L2, FEL, L1, L2, LE, R1, JOBB, R2, BAL. Az "ALL WEAPONS" felirat jelzi a sikeres bevitelt. Játék közben nyomjatok Select-et, és máris válogathattok a különböző fegyverek közül.

Minden eszköz választható: 5xR1, 5xL2. Az "ALL INVENTORY" felirat jelzi a sikeres bevitelt. Játék közben nyomjatok Select-et, és az "INVENTORY" menüben megtaláljátok az összes eszközt.

Minden kulcs választható: FEL, JOBB, FEL, BAL, LE, FEL, JOBB, BAL, JOBB, LE. Az "ALL KEYS" felirat jelzi a sikeres bevitelt. Játék közben nyomjatok Select-et, és az "INVENTORY" menüben megtaláljátok az összes kulcsot.

Extra sebzés: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2. Sikeres bevitelkor megjelenik a "DOUBLE DUKE" felirat.

NAGY FEJ DUKE-NAK: 9xR1, FEL. Ha jól csináltátok, megjelenik a "BIG HEAD DUKE" felirat.

Kis fej Duke-nak: 9xR1, LE. Sikeres bevitel esetén megjelenik a "TINY HEAD DUKE" felirat.

Nagy fej az ellenfeleknek: 9xR1, BAL. Helyes bevitel esetén megjelenik a "BIG HEAD ENEMY" felirat.

Megnézhetitek a "ROGUE TRIP" című videót, ha a GT Logó megjelenésétől a bejátszás kezdetéig lenyomva tartjátok az L1+L2+R1+R2 kombinációt.

Balogh Lajos, Pápa

POWERFUL WORD SOCCER 3

N64

A következő kombinációkat a címképernyőn kell beütni.

All-Stars csapat előhívása: FEL, L, FEL, L, LE, L, LE, L, BAL, R, JOBB, R, BAL, R, JOBB, R, B, A, Z + START.

Nagy fej mód: C-FEL, C-FEL, C-LE, C-LE, C-BAL, C-JOBB, C-BAL, C-JOBB, B, A, Z+START.

Császár Imre, Veszprém

CHOPPER ATTACK

N64

A következő csalásokat a "PRESS START" képernyőn kell beütni.

Szintválasztás: 7x C-FEL.

Debug menü megnyitása: Z nyomva tartva, majd JOBB, BAL, FEL, LE, A, B, START.

Halász Elemér, Győr

TUROK – BATTLE OF THE DINOSAURS

GB

Pályakódok:

Level 2: GRZNNPCRDB
Level 3: DVZNDPBTNG
Level 4: GVZNDPBTNG
Level 5: PCVYGRBTDK
Level 6: RCVYGRSTDR
Level 7: VSVYTRSQDG
Level 8: RSQPTNSQNW

Rozsnyai Gábor, Pásztó

HOME ALONE

GB

Az utolsó pályára kerültök teljes felszereléssel, ha a címképernyőn beütitek a következő kombinációt: FEL, LE, JOBB, BAL, SELECT.

Lovas Kornél, Kisbér

WAR GAMES: DEFCON 1

PC

Játék közben írjátok be az aktuális csalásokat.

UNCLEJOHN: God mód
SALADTOSSED: Szintválasztás*
CHACHING: $ 10.000
MRMUSCLE: Páncélzat erősítése
BIGSOFTY: Az ellenfél páncéljának meggyöngítése
COFFEE: Sebesség növelés
BEER: Az ellenfél sebességének csökkentése
SHAFT: Tűzerő növelése
SHANK: Az ellenfél tűzerejének csökkentése

MORNINGAFTER: Teljes térkép
HERMES: Ismeretlen hatású
DONKEYS: Jeep rakétával felszerelve
EYEOFGOD: Ismeretlen hatású
GIMMIEGIMMIE: Parancsközpont nélkül

*: Írjátok be a kódszót, majd lépjetek a főmenübe és nyomjátok le a CTRL+H+W kombinációt. Klikkeljetek a "Load" feliratra és válasszatok küldetést.

Hollósi Miklós, Csongrád

JAMES BOND 007

GB

A következő kódszavakat névnek írjátok be.
BJACK: Black Jack mini-játék
BACCR: Baccara mini-játék
REDOG: Red Dog mini-játék

Szabó Gyula, Marcali

CASTLEVANIA LEGENDS

GB

Pályakódok:
Light mód
Level 2: Kereszt, balta, balta, óra
Level 3: Kereszt, kereszt, üres, hús
Level 4: Gyertya, balta, óra, gyertya
Level 5: Gyertya, szenteltvíz, hús, hús
Level 6: Hús, gyertya, gyertya, hús
Bonusz level: hús, üres, hús, gyertya
Standard mód
Level 2: Balta, balta, üres, tőr
Level 3: Balta, kereszt, üres, gyertya
Level 4: Óra, üres, tőr, hús
Level 5: Óra, szenteltvíz, hús, gyertya
Level 6: Tőr, gyertya, gyertya, gyertya
Bonusz level: tőr, üres, gyertya, hús

Zelman Ferenc, Sárbogárd

MORTAL KOMBAT

SNES

A Cheat menü előhívásához a főmenüben üssétek be a következő kombinációt: LE, FEL, BAL, BAL, A, JOBB, LE.
Goro választása: Vigyétek végig a játékot egy tetszőleges harcossal. Amikor feltűnik a "The end" felirat, nyomjátok le a FEL/BAL+SELECT+A kombinációt és tartsátok meg a címképernyő megjelenéséig. Ezután indítsatok egy új játékot, és a karakterválasztó képernyőn választható lesz Goro.

Varga Imre, Tótkomlós

TETRIS PLUS

PSX

Pályaválasztáshoz "Puzzle" módban a Password képernyőn állítsátok be a következő színeket: világoskék, rózsaszín, zöld, világoskék, rózsaszín, zöld. Ezután nyomjatok X-et.

Farkas Sándor, Makó

CROC – LEGEND OF THE GOBBOS

PSX

Az összes videó megnézése: a főmenüben (Start/Options) nyomjátok le a Select+■ gombokat, amely hatására

a "SHOW INTRO" felirat felett megjelenik egy új opció. Állítsátok be az aktuális videó számát, majd nyomjatok x-et.

Bozóki János, Orosháza

RASCAL

PSX

A következő szavakat a Password menüben kell beírni.

INFIN: Sérthetetlenség
JUICY: Végtelen muníció
HOUSE: Pálya (R1) és szoba (R2) választás játék közben.

Török Tamás, Jászberény

T2: THE ARCADE GAME

SNES

Korlátlan continue-hoz a címképernyőn, nagyon gyorsan üssétek be: BAL, FEL, JOBB, FEL, BAL, BAL, BAL, JOBB, LE, LE. Hangjelzés hallható a sikeres bevitelkor. Játék közben az "R" gomb lenyomásával aktiválhatjátok a csalást.

Szénási Kázmér, Várpalota

COLIN McRAE RALLY

PC

A következő kódszavakat névként írjátok be.

FREEWAY: Minden pálya választható
DARKSIDE: Éjszakai pályák
BACKAGAIN: Fordított irányú pályák
PASSEDOUT: Nicky Grist ül a volánnál
WHITEOUT: Ködös pályák
PRESSFAST: Gyorsabb tempó
CHOIRBOY: Vékony hangú bemondó
SPECIALED: Új kameranézetek a Replay-ben
ROCKETMAN: Turbó
BIGGUNS: Dupla motorerő
TURNBACK: Valódi kormányzás
ALIENGQO: Speciális jármű

Dávid Sándor, Szombathely

TOMB RAIDER 3 - ADVENTURES OF LARA CROFT

PSX

A következő csalásokat játék közben kell beütni.

Minden fegyver, medi pack, fáklya és mentő kristály: L2, 2xR2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Sikeres bevitel esetén Lara felsikolt.

Szintugrás: L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, L2, 4xR2, L2. Helyes bevitel esetén Lara "No"-t mond.

Minden "Secret": 5xL2, R2, 3xL2, R2, L2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2, 2xL2. Sikeres bevitelkor Lara "No"-t mond. A játékban 59 "Secret" található. Ha mindet összegyűjtitek, választhatóvá válik az "ALL HALLOWS" bonuszpálya.

A "Lara's home" *pályán megkapjátok a versenypálya kulcsát:* R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2. Helyes bevitelkor Lara "No"-t mond.

Energia visszatöltés: 2xR2, L2, R2, 6xL2, R2, 3xL2, R2, 5xL2. Helyes bevitelkor Lara felnyög.

A versenypálya kulcsának megszerzése Lara otthonában: Menjetek a könyvtárszobába. Lépjetek (az ajtóból nézve) jobbról a második könyvespolchoz és mozdítsátok el az egyik könyvet. Hatására kialszik a tűz a kandallóban. Másszatok fel a kéménybe, majd a titkos átjárón menjetek a kapcsolókarig. Ez nyitja a lépcsőfeljáró (az épület főbejáratával szemben) alatt lévő már lassan legendás ajtót. Mint a Tomb Raider 2. részében, most is időkapcsolóval van ellátva, és ezért igyekezni kell a bejutással. Szóval mérjétek fel a helyzetet, hárítsátok el az akadályokat, húzzátok le a kart és futás....

Ha némi küszködés után végre sikerül átjutni az ajtón, kellemes élményben lesz részetek. A pincében egy hatalmas akvárium fantasztikus látványa fogadja az érkezőt. A tologatósládánál, a mennyezeten található üregbe másszatok fel, és az akváriumban úszkálva keressétek meg a néhai labirintus bejáratának kulcsát.

A kulccsal menjetek a labirintus kovácsoltvas ajtajához és lépjetek be az átalakított területre. Jó szórakozást.

Farkas József, Budapest

DEMOLITION MAN

MD

Szintugráshoz játék közben pauzáljatok, majd üssétek be a következő kombinációt: BAL, JOBB, A, B, B.

Szél Sándor, Eger

MISSION: IMPOSSIBLE

N64

Játékleírás

Küldetés kódnév: ICE HIT (jégcsapás)

Helyszín: Lundkwist Base (Lundkwist bázis)

Küldetés részfeladatai:

- A külső elváltoztatása
- Az igazoló levél felvétele
- Az elektormos szekrény paneljének szétzúzása (csak Impossible fokozaton)
- Irány a bázis titkos központja, Subpen

Stratégia

A ládákon ugrálj fel, lendülj át a drótkerítésen, majd haladj párhuzamosan mellette, így elérkezel a radarodon jelzett épülethez. Lépj be és likvidáld a tisztet. Bármelyik megoldást választod (pisztoly, ököl) gyorsan kell cselekedned, mert különben riasztja az őröket.

Miután az arcelváltoztatóval magadra öltötted az új külsőt (a tiszt külsejét), vedd magadhoz az íróasztalon lévő borítékot.

A transzformátor mellett elhelyezkedő elektormos szekrény paneljét (ne feledd, ezt csak Impossible fokozaton kell teljesítened) az arcelváltoztatás előtt kell megrongálnod. Ha az arccsere után teszed és valaki észrevevesz, meghiúsul a küldetés.

Miután átadtad a levelet a teherautó sofőrjének, ugorj fel a jármű platójára. Clutter követi a példádat és csatlakozik hozzád.

Helyszín: Subpen (titkos központ)
Küldetés részfeladatai:
- Az aknák megtalálása
- Az akna átadása Clutter-nek
- Szabotáld az ágyúnaszádot
- Csatlakozz Doweyhez

Stratégia

Megérkezés után Clutter rögtön magadra hagy. Fordulj meg és fuss a konténerek takarásában lévő betonépítményhez (a radaron piros pont jelzi). Lépj be és a polcról vedd le a két aknát.

Az aknák felszedése után az épület és a konténerek között menj a radaron jelzett zöld pont irányába. Clutter a dokk közelében, a ládák és a betonkerítés közöttt rejtőzik. Add át neki az egyik aknát, a maradékot pedig helyezd el az ágyúnaszád oldalán.

Ezután csatlakozz Doweyhez aki nemrég érkezett motorcsónakkal. De légy óvatos, mielőtt használnád a lefelé vezető létrát, nézz körül, hogy a távozásnak ne legyen szemtanúja, mert különben elkapnak benneteket.

Küldetés kódnév: Recover Noc List (Noc-Lista megszerzése)
Helyszín: Embassy Function (A prágai Orosz Nagykövetség)
Küldetés részfeladatai:
- Az arcelváltoztató megszerzése
- A kotta megszerzése
- A hánytatópor megszerzése
- Az ital megszerzése
- A füstgenerátorok elhelyezése
- A gyilkos likvidálása
- A nagykövet személyazonosságának átvétele
- A lezárt területre való behatolás

Történet

Candice Parkert és Robert Barnest, a két IMF ügynököt fogva tartják a prágai Orosz Nagykövetségen. Velük együtt az oroszok megszerezték a NOC ügynökök listáját is. Két másik ügynök, Sarah Davies és Dieter Harmon érkezésedkor már a helyszínen vannak. Ők segítik a munkádat.

Stratégia

Megérkeztél a fogadásra. Rögtön meglátod Saraht, amint egy szmokingos úrral beszélget. Lépj közelebb hozzájuk és szólítsd meg kétszer a férfit, aki erre odébb áll. Miután meggyőződtél róla, hogy senki nincs a közeletekben, kérd el Sarahtól az arcelváltoztatót. Körülbelül ekkor tudod meg, hogy egy bérgyilkos vadászik rád. A vörös ruhás nőt először a nagyteremben láthatod, amint a zongorajátékot hallgatja unott arccal. Amikor követni kezd, menj be a mosdóba és készítsd elő a fúvócsövet. Amint megjelenik, végezz vele. Ha nem vagy elég gyors, ő tesz el téged láb alól.

A nagyteremben, Dietertől a bárpultostól kérd el az italt és a hánytatóport.

Beszélj a zongoristával, aki megkér téged, hogy keresd meg az elvesztett kottáját, ez azért is érdekes, mert a nagykövet úr kedvenc dalát tartalmazza.

A folyosón szólítsd meg a fotelben ücsörgő urat, és miután felállt, vedd magadhoz a kottát.
A zongorista a megtalált kottájához jutva rögtön rázendít a nagykövet kedvenc dalára.
A felcsendülő dallam lecsalja az emeletről a nagykövet urat. Kínáld meg a nálad lévő borral, azután kövesd a mosdóba és üsd le. Öltsd magadra az arcát.
Helyezd el a szellőzőrácsoknál a füstgenerátorokat. Vigyázz, hogy a tevékenységedet ne lássa meg senki, mert különben letartóztatnak.
Az emeleten menj a lifthez és távozz a szintről.

Helyszín: Embassy Warehouse
(a nagykövetség raktára)
Küldetés részfeladatai:
- Keresd meg a vegyvédelmi ruhát
- Találd meg a kijárati ajtó kulcsát
- Kutasd fel az öt műholdvevőt tartalmazó ládát (csak Impossible fokozaton)
- Hatolj be a nagykövetség központjába

Stratégia
A liftajtó feltárul. Megérkeztél a vegyi raktárba. A liftből kilépve egy egyenruhás őr állja utadat. Üsd le és vedd el a fegyverét. Az előrejutáshoz szét kell lőnöd néhány gázt tartalmazó ládát, bár ahol lehetőséged van, inkább a faládákra célozz.
Az életben maradás egyik legfontosabb eszköze a vegyvédelmi ruha. Ezt a kezeslábast (Possible fokozaton) a két orosz felirattal ellátott láda után keresd. Az overallt rejtő láda egyedi, így könnyen meglelhető. Nehezebb fokozaton (Impossible) egy kicsit távolabb van eldugva az életmentő öltözet.
A kijárat kulcsa egy zöld overallos embernél van. Figyeld a radaron a piros pontot.
Az öt műholdvevő, öt zöld katonai ládában rejtőzik. Kutasd fel (csak Impossible fokozaton) és semmisítsd meg őket.
Keresd meg a kijáratot és hatolj be a nagykövetség központjába.

Helyszín: KGB HQ (KGB parancsközpont)
Küldetés részfeladatai:
- Beszélj Barnes-szal
- Keres meg a csipogót (csak Impossible fokozaton)
- Keres meg a Video-kimerevítőt
- Keresd meg az arcelváltoztatót
- Vedd magadhoz a tűfegyvert
- Szabotáld a videokapcsolatot
- Keresd meg a kilépési kulcskártyát
- Szerezd meg a Transzfer-parancsot
- Szökj meg Candice-szel

Stratégia
A liftből kilépve indulj el balra és a folyosó végén lévő ajtón lépj be. Beszélj Barnes-szal, aki még halála előtt elárulja neked, hogy az egyik folyosón elrejtette az Ex-KGB-s, Golytsine maszkját.

A kommunikációs szobában vedd magadhoz a csipogót (csak Impossible fokozaton).

A takarítószer-raktár előtt posztoló őrt csalogasd el az ajtó elől a csipogóval (csak Impossible fokozaton). Mielőtt visszatér, hozd ki az arcelváltoztatót a raktárból. Elég gyorsan kell cselekedned. Possible fokozaton nincs őr az ajtó előtt.

A duplaszárnyú ajtónál szólítsd meg az őrt és lépj be az irodába. Az íróasztalról vedd fel a tűpisztolyt, és hátulról lődd le vele (ha a tiszt nem érzékeli a merényletet, a riasztó nem szólal meg) a biztonságiak főnökét. Használd az arcelváltoztatót.

A börtönben (ahol Candice-t őrzik) csend el az asztalról a video-kimerevítőt.

Térj vissza abba a helyiségbe, ahol a biztonságiak főnökét eltetted láb alól. Használd a könyvespolcba rejtett sárga kapcsolót. Az elmozduló kép takarásából feltűnő újabb kapcsoló aktiválása után a szobában megnyílik egy titkos helyiséghez vezető út. A kameravezérlő szobában a két katonát tedd ártalmatlanná és használd a video-kimerevítőt. Az asztalon megtalálod a kilépési kulcskártyát.

A transzfer-parancsot kérd el a kommunikációs szobában dolgozó úrtól.

A börtönőrnek add át a transzfer-parancsot.

Candice-szel menj a kijárathoz és használd a kulcskártyát.

Helyszín: Security Hallway (Biztonsági folyosó)

Küldetés részfeladatai:

- Biztosítsd az átjárást Candice számára
- Aktiváld a főkapcsolót

Stratégia

Candice a számítógépes tudásával egy rövid időre láthatóvá tudja tenni a padlóba épített veszélyes szakaszokat.

A kék padlólapokon ugrálva juss el a folyosó végéig, és a falikapcsoló segítségével hatástalanítsd a csapdákat.

Helyszín: Sewage Control (Alagsori vezérlő)

Küldetés részfeladatai:

- Keresd meg a szuperkomputert
- Védd meg Candice-t
- Szerezd meg a NOC-listát
- Tünés!

Stratégia

Kutasd fel az összes terminált és aktiváld őket. Miután az utolsóval is végeztél, elindul a visszaszámlálás.

Védd meg Candice-t a támadóktól.

A visszaszámláló elindulása után vezesd Candice-t a szuperkomputerhez.

A NOC-lista megszerzése után menjetek a pálya bejáratához.

Helyszín: Escape (Biztonsági folyosó)

Küldetés részfeladatai:

- Biztosítsd az átjárást Candice számára.
- Keresd meg Golytsine maszkját
- Szerezd vissza a listát

Stratégia
A mennyezeten kereplő fegyverekre lőjj rá. Ha jól céloztál és eltaláltad, forgó mozgásba kezdenek. Impossible fokozaton nagyon sietni kell, mert gyorsan magukhoz térnek és leszedik Candice-t.
Candice a számítógép segítségével megnyitja azt az ajtót, amely mögött a faliládából felveheted Golytsine maszkját.
Közben Candice-t megtámadják és elveszik tőle a NOC-listát. Ha elég gyors vagy, le tudod lőni a katonát (akinél a NOC-lista van), mielőtt az csatlakozni tudna a szakaszához.
Térítsd magához a liftben eszméletlenül heverő Candice-t és menjetek a kijárathoz.

Helyszín: KGB parancsközpont
Küldetés részfeladatai:
- Vedd vissza a videó-kimerevítőt
- Használd Golytsine maszkját
- Keresd meg a kijárat kulcsát
- Szabadítsd ki Candice-t
- Lődd szét a négy kamerát (csak impossible fokozaton)
- Hagyjátok el a helyszínt

Stratégia
A videorendszert hozd működésbe (hatástalanítsd a videó-kimerevítőt).
Öltsd magadra Golytsine maszkját. Ezután három perced (csak impossible fokozaton) marad a küldetés befejezésére. Az idő elteltével szertefoszlik az álca és megszűnik az inkognitó.
A kommunikációs szobában vedd magadhoz a kijárat kulcsát.
Ha Candice-t elkapták, menj a börtönhöz és likvidáld az őrt. A teteme helyéről vedd fel a robbanó rágógumit és helyezd el a cella ajtaján.
A folyosón és a börtönben lévő kétkét kamerát lődd szét (csak impossible fokozaton).
A füstölgő duplaszárnyú ajtónál használd a kulcsot.

Helyszín: Fire Alarm (Nagykövetség)
Küldetés részfeladatai:
- Biztosítsd az átjárást a lifthez
- Keresd meg Jack-et
- Öltözz tűzoltónak
- Adj Candice-nek tűzoltóruhát
- Hagyd el a követséget

Stratégia
A két akadékoskodó katonát tedd hűvösre, hogy Candice baj nélkül eljuthasson a lifthez.
Jack-et a lépcső közelében keresd. Beszélj vele, majd kövesd a mosdóba.
Kapsz két tűzoltóruhát Jack-től. Öltözz át, a másikat pedig vidd a liftben várakozó Candice-nek. Arra viszont vigyázz, hogy a mosdó elhagyásakor semmi ne legyen a kezedben (impossible fokozaton), mert különben leszednek a katonák.
Add át Candice-nek az álöltözetet és fussatok a kijárathoz.

Küldetés kódnév: CIA ESCAPE (menekülés a CIA épületéből)
Helyszín: Interrogation (vallatószoba)
Küldetés részfeladatai:
- Szökj meg a vallatás elől
- Szedd össze a felszerelésed
- Menj a folyosóra
- Tűnj el a vallatószektorból
- Szerezd meg az ujjlenyomatokat
- Kutasd fel az őrmestert
- A lifttel menj a gyengélkedőbe

Történet

Kellemetlen szituációba kerülsz. A CIA alaptalanul meggyanúsít, és ezért menekülnöd kell. A vallatásoddal megbízott CIA-sek egy szérumot adtak be neked, amitől rosszullét kerülget.

Stratégia

A szék mögött jobb oldalon kutasd fel és nyomd meg a kapcsolót. Hatására feltűnik egy rejtett üvegfelület. Ekkor az asztalon lévő hangszóró jelezni kezd. Candice hív és tudatja veled, hogy a kávéspohárnál található egy robbanó rágógumi. Ragazd fel az üvegfalra és a robbanás után ugorj ki a nyíláson. Az irodában, az asztalról szedd össze a felszerelésed, majd hagyd el a helyiséget. Fuss keresztül a rácsos kapun mielőtt az őrködő tengerészgyalogos be tudná zárni. Ezután likvidáld, majd másold le az ujjlenyomatát és nyisd ki az ajtót. A folyosón lévő ládák takarásából vedd fel a festéksprayt és minden kamerát fújj le vele. Így nem fedezhetik fel a kiléted. Utad során találkozol két olyan őrrel, akik lelövésük után nem "szívódnak" fel. Vegyél tőlük ujjlenyomatmintát, mivel a következő ajtók csak ezzel lesznek nyithatóak.

A pult mögötti fickót lődd le a tűpisztollyal. Lépj be a szomszédos irodába, és az őrmestert kényszerítsd, hogy kísérjen el a lifthez. A liftben üsd le a kíséreted.

Rejtsd el a fegyvereidet és lépj be a gyengélkedőbe. Beszélj a helyiségben bal oldalt dolgozó ápolónővel, aki meggyógyít téged. Ezután menj a bringás pasas mellé és nyomd meg a piros gombot. Miután a kiterült férfi köré sereglett ápolók már nem figyelnek, mássz ki az ablakon.

Helyszín: CIA Rooftop (A CIA épületének teteje)
Küldetés részfeladatai:
- Szabotáld a heliport jelzőfényeit.
- Keresd meg a felszereléssel teli zsákot.
- Keresd meg a zóna digitkártyáit.
- Javítsd meg a világítást.
- A heliport közelében installáld az EMS-t.
- Juss be a biztonsági szintre.
- Keresd meg a biztonsági szint kódját.
- Találkozz Candice-el.

Stratégia

Ezen a pályán van egy fontos szabály: Ne menj (inkognitó nélkül) az őrök közelébe. Ha van rá lehetőséged, inkább távolabbról szedd le őket.

Az első őrtől vedd el a kódkártyát. Mássz fel az őrbódé tetejére és hatástalanítsd az elektromos padlót. Menj a szint másik oldalára, majd a következő kapcsolóval szabotáld a helikopter leszállópálya jelzőfényeit. A korláton át ugorj rá az őrbódé tetejére, majd mássz vissza az előző szintre. Vedd magadhoz a Candice által odakészített zsákot (impossible fokozaton a zsák egy szinttel feljebb, az őrbódéban lesz felvehető), és öltözz át szerelőruhába.

Hatolj be a helikopter leszállópályára. Az ajtó kinyitása után menj le a bal oldali lépcsőn és kapcsold vissza a jelzőfényeket, majd fuss a leszállópályához. Használd az EMS-t a falon található kapcsolódoboznál, majd menj le a jobb oldali lépcsőlejárón. Az őrtől vedd el a továbbjutáshoz szükséges kódkártyát, az alagút után következő őrtől szerezd meg a digitkártyát. Fuss a ládákig, kapaszkodj fel rájuk, de mielőtt átmásznál a korláton, használd az infravörös szemüveget. Helyezd a deflektort a sugarak vonalába, majd lendülj át a biztonsági szintre.

A következő őrbódé ajtaja biztonsági számkóddal nyílik. A kombináció megszerzése érdekében mássz fel a ládákra, helyezd el a kamerát, majd bújj el a bódé mögé. Rövid várakozás után megjelenik az őr. A kamera jelzi, ha megvan a kódsor.

A tetőn keresd meg Candice-t.

Helyszín: Terminál Room (Terminál szoba)

Küldetés részfeladatai:

- Kapcsold be a komputert.
- Szerezd meg a NOC-listát.
- Tűnés!

Stratégia

A szellőzőcsatornát keresztező piros lézersugarak csak sérülést okoznak, míg a sárgák azonnal riasztják az őröket. Ezért próbáld elkerülni őket. Impossible fokozaton az utolsó sárga lézersugár nem mozdul a helyéről, ezen csak kilengéssel lehet túljutni.

Az utolsó sárga lézer elhagyása után várd meg amíg a kezelő visszajön és elmegy, ezután folytasd az akciót. Lendülj az ajtó jobb oldalához és az ott található kapcsolóval kapcsold be a komputert. Lendülj át a terminálhoz és szerezd meg a NOC-listát.

Amint végeztél expressz gyorsasággal hagyd el a területet.

Helyszín: Rooftop Escape (Szökés a tetőről)

Küldetés részfeladatai:

- Juss el a heliporthoz.
- Hatástalanítsd az EMS-t.
- Szökj el a helikopteren.

Stratégia

Az első feladat: Átjutni a lézersugarakon. A "kódos" bódéból kilépve érdemes ismét használni az infravörös szemüveget. Menj a reflektor melletti

ládához és a tetejéről ugorj az alsó szintre. Próbálj egy kicsit rézsútosan ugrani, nehogy eltaláljanak a sugarak. Amikor összeszedted magad egy kis elterelő hadmozdulatot kell végrehajtanod. Menj a gázcsövekhez és tedd rájuk a Candice-től kapott robbanó rágógumit.

A helikopter leszállópályán hatástalanítsd az EMS-t, majd törd szét. Ha ez megvan, menj a helikopterhez és amint elkezd felszállni kapaszkodj fel rá.

Küldetés kódnév: MOLE HUNT (Vakondvadászat)
*Helyszín:*Station (Vasútállomás)
Küldetés részfeladatai:
- Védd meg Ethan-t.
- Szállj fel a vonatra.

Stratégia

A küldetés lényege Ethan szemmeltartása és védelmezése. Ha eltünne a látókörzetedből válts nézetet (B gombbal) és a távcső automatikusan ráhangolódik.

Légy nagyon óvatos az esetleges támadókkal szemben, mert nem mindenki ellenség, aki kabátzsebbe nyúl. Lehetőség szerint csak akkor lőj, ha a támadó felfedte kilétét. Civil sérülés esetén végetér a küldetés.

Helyszín: Train Car (Vasúti kupé)
Küldetés részfeladatai:
- Tedd ártalmatlanná Max pribékjeit.
- Találkozz Candice-el.
- Zárd le a kijáratokat.
- Üsd ki Max testőreit.
- Állítsd meg Max-et és szerezd meg a NOC-listát.
- Hatástalanítsd a bombát.

Stratégia

Az első feladat az utasfülkékben lévő pribékek kilövése. Könnyű célpontok, ámde a rohangáló civilek nagyon megnehezítik a dolgodat. Igyekezz, hogy ne találj el közülük egyet sem, mert ez a küldetés végét jelentené.

Candice-t a negyedik kocsi, negyedik kupéjában találod.

A negyedik és ötödik kocsi között lévő átjáróban a kapcsolóval blokkold a kijáratokat.

Az ötödik kocsi végében a kék-fekete egyenruhás kalauzt üsd le és öltsd magadra a külsejét.

A következő kocsi, negyedik kupéjában találod Max-et. A Candice-től kapott gázkapszulát dobd be a kupéjába. Cselekedj gyorsan, mert különben Max aktiválja a vonaton lévő bombát. Vedd magadhoz a listát és a távirányítót, majd végezz a testőrökkel.

A büfékocsi tele van ellenséges ügynökökkel. Lődd le őket.

A postakocsiban tedd hűvösre Max testőreit, majd a ládákról gyűjtsd be a folyékony nitrogént és a lángszórót. A széf pántjait izzítsd fel pirosra, majd hűtsd le nitrogénnel. Ha kellően lehült, szétpattan. Nyisd ki a széfet és a távkapcsolóval hatástalanítsd a bombát.

Helyszín: Train Roof (A vonat teteje)
Küldetés részfeladatai:
- Kapd el Phelps-t.

Stratégia
Kövesd végig Phelps-t a vonat tetején, majd amikor szökni próbál, lődd le a helikoptert.

Küldetés kódnév: ICE STROM (Jégvihar)
Helyszín: Subpen
Küldetés részfeladatai:
- Szerezd meg az AF zavarót.
- Szerezed meg az aknát.
- Add át Clutter-nek az AF zavarót és az aknát.
- Szerezd meg a gázinjektort.
- Szerezd meg az RC detonátort.
- Dowey-nek add át a drótvágót.
- Szabotáld a szivattyúházat.
- Csatlakozz a többiekhez a parancsnoki épület tetején.

Stratégia
Ezen a pályán fontos szerepe van a radarnak, mert a legtöbb tárgy a nyílt területen van szétszórva.
Először gyűjtsd be az AF zavarót és az aknát, mivel ezt a két eszközt gyorsan (mielőtt fel nem fedezik a társad) át kell adni Clutter-nek. Az AF zavaró a dokk másik oldalán a ládák tetején van elrejtve. Az akna szintén ezen az oldalon a legközelebbi reflektor, és egy barna konténer között, a földön található. Ezeket add át Clutter-nek.
A gázinjektort a szivattyúház mögött, a fal tövében keresd.
Eközben a detonátort megtalálja az egyik őr. Menj az őrök épületéhez és az ajtón fecskendezz be egy kis gázt. Az injektor hatásától mind a három katona harcképtelenné válik. Ezután sétálj be, majd az asztalról vedd fel a detonátort és az infravörös szemüveget.
A robbanóanyagot parancsnoki épülethez közeli konténerek között keresd.
Menj a szivattyúházba és az íróasztalról vedd fel a drótvágót, majd helyezd el a bombát a főtartályok közelében. Az épületből kiérve használd a detonátort.
A drótvágó ollót add át a szivattyúház mellett megbúvó Dowey-nek.
Mássz fel a parancsnoki épület tetejére, likvidáld a támadókat, majd ugorj fel az egyik teherautó tetejére.

Helyszín: Tunnel (Alagút)
Küldetés részfeladatai:
- Keresd meg a robbanóanyagot.
- Szabotáld az alagutat.

Stratégia
A robbanóanyagot az első platformon keresd.
Az alagút nyolc tartópillérjénél helyezd el a robbanóanyagot.

Helyszín: Mainland (Szárazföld)
Küldetés részfeladatai:
- Keresd meg az elektromos szekrény rajzát (csak impossible fokozaton).
- Vedd át Clutter-től a plasztikot és a robbanószert.
- Szabotáld az erőművet.
- Szüntesd meg a kamera energiaellátását.

- Vedd el a könyvelő személyazonosító kártyáját.
- Hozd ki a táskát a bunkerből.
- Szabotáld a táskát.
- Vidd el a találkozóra a táskát.
- Robbantsd szét a helikoptert.
- Lődd ki az eladót (csak impossible fokozaton).
- Clutter-rel szökj meg a naszádon.

Stratégia

Ezen a pályán Clutter, Dowey és te különösen összehangolt munkát végeztek. Clutter a bombákat készíti elő, Dowey egy távcsöves puskával biztosítja a terepet és te pedig végrehajtod az egyéb feladatokat.

Bújj át a kerítés kivágott részén és menj (csak impossible fokozaton) a barakokhoz. Az egyikből vedd magadhoz a belépési kódot, a másikból az elektromos szekrény rajzát.

Kelj át a folyón az alagút peremén. A bunker tetején posztoló őröket lődd le, majd indulj el a radaron jelzett zöld pont irányába. Clutter-től vedd át a plasztikot és a robbanószert. Közben Dowey-el lődd le (géppuska ikon) a transzformátor körül örködő két terroristát.

A plasztikot helyezd el a transzformátor mellett lévő elektormos szekrényen (impossible fokozaton használd a rajzot), majd lőjj bele.

A transzformátor mellett rakd le a robbanószert.

Menj a "kamerás" barakba és lődd le a könyvelőt. Vedd fel az asztalról a személyazonosító kártyát, majd öltsd magadra a külsejét.

Kelj át a hídon és menj be a baraképületbe. Az őr kérésére (csak impossible fokozaton) mutasd be a belépési kódot. A hatszögletű vasajtót nyisd ki és vedd magadhoz az értékesítésre váró táskát. Vidd Clutterhez aki egy bombajó meglepetést helyez el benne.

A helikopter leszállópályával szemben lévő téglaépületben add át a táskát a vásárlónak. A helikopter felszállása után aktiválódik a "meglepetés".

Lődd le (csak impossible fokozaton) a dzsippel menekülő embereket.

Dowey-el szedd le az ágyúnaszád őreit, majd szálljatok be és hajózzatok el.

Helyszín: Gunboat (Ágyúnaszád)

Küldetés részfeladatai:

- Szökj meg az ellenséges bázisról.
- Rombold le a gázgyárat.
- Rombold le a radart (csak impossible fokozaton).
- Rombold le a fővédelmi vonalakat (csak impossible fokozaton).

Stratégia

Lőj mindenre, ami eléd kerül. Szedd le a tornyokat és bunkereket, mert ha épen maradnak, hátba lőnek. Figyeld magad előtt a vizet, aknák lehetnek benne.

Rombold le (csak impossible fokozaton) a radarállomást.

Lődd szét a gázgyárat és döntsd le a tornyait.

A játékleírásnak ezzel vége, de a csalásokat kedvelők részére tartogatunk még néhány csemegét. A küldetés választó képernyőn üssétek be a következő kombinációkat:
Végtelen muníció: C-FEL, Z, C-BAL, Z, C-BAL.
7.65 mm pisztoly hangtompítóval és 30 lövedékkel: C-FEL, L, C-JOBB, C-BAL, C-LE.
Sérthetetlenség: R, Z, C-LE, R, R.
Nagy láb mód: C-LE, R, Z, C-JOBB, Z.
Óriási fej: C-LE, L, C-FEL, C-JOBB, Z.
9 mm Hi Power 30 lövedékkel: R, L, C-LE, C-FEL, C-LE.
Uzi 30 lövedékkel: C-JOBB, C-BAL, C-JOBB, C-LE, C-LE.
Turbó mód: C-FEL, Z, C-FEL, Z, C-FEL.

Radics Antal, Szeged

COLONY WARS: VENGEANCE

PSX

A következő kódszavakat a Password menübe kell beírni.

Sérthetetlenség:	Vampire
Minden fegyver:	Tornado
Primary fegyver:	Dark
	Angel
Vételen Secondary fegyver:	Chimera
Végtelen Afterburners:	Avalanche
Végtelen pénz:	Hydra
Minden hajó:	Thunderchild
Szint-, és videó választás:	Demon
Multi csalás:	Blizzard
Csalások kikapcsolása:	Stormlord

Bihari József, Pécs

S. C. A. R. S.

PC, PSX

A következő Password-öket a "Settings" menüben lehet aktiválni.

Guepard autó:	RUNNER
Panther autó:	MYSTER
Scorpion autó:	DESERT
Cobra autó:	RATTLE
Minden autó és kupa:	ALLVID
Master mód:	XPERTS
Crystal kupa:	GLASSX
Diamond kupa:	ROCKYY
Zenith kupa:	ZDPEAK

Tóth Ferenc, Ózd

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

PC

Játék közben nyomjatok Entert. A megjelenő menübe írjátok be a csalást, majd ismét nyomjatok Entert.
DARK RAIN: álló helyzetben az íjászok fává változnak.
BLACK RIDER: a lovas íjász jobb statisztikát kap.
CONVERT THIS!: új pap.
BIG MOMMA: autó rakétavetővel.
POW: baba szuperfegyverrel.
STORMBILLY: harci robot.
KING ARTHUR: 999 sárkány HP a sasoknak.

GRANTLINKSPENCE: az állatok egy harapással ölnek.
STEROIDS: gyorsabb építkezés.
HOME RUN: Scenario megnyerése.
DIEDIEDIE: mindenki meghal.
RESIGN: a harc feladása.
REVEAL MAP: teljes térkép.
PEPPERONI PIZZA: 1000 élelem.
COINAGE: 1000 arany.
WOODSTOCK: 1000 fa.
QUARRY: 1000 kő.
MEDUSA: átváltoztatja a falusiakat*
PHOTON MAN: katona lézerfegyverrel**
GAIA: állatok irányítása.
FLYING DUTCHMAN: a katapult hajók mozoghatnak a földön is.
KILLX: megöli az "X" számú játékost.
BIGDADDY: autó rakétavetővel.
BIG BERTHA: katapult nagyobb hatótávolsággal.
HOYOHOYO: Pap 600 hit ponttal és hatszoros sebességgel.
ICBM: a ballista 100 pontot kap.
JACK BE NIMBLE: a katapult tüze a parasztokat nem sebzi***
E=MC2 TROOPER: csapatszállító hajó nukleáris rakétával.
HARI KARI: öngyilkosság.
NO FOG: A térképen minden mozgás látható.

*: írjátok be a kódot, majd válasszatok egy ellenséges falut. A Black Rider halála után az emberek átváltoznak. A Black Rider miután meghalt, nehéz katapulttá válik.

**: A településetek központjába keressétek.

***: A kód beírása után válasszatok katapultot.

Csonka András, Szombathely

NINJA BOY

GB

A Cheat menü előhívásához a címképernyőn üssétek be a következő kombinációt: FEL, FEL, LE, LE, A, B, A, B, A+START. Pályaválasztás, 80 élet és 90 csoda rúgás áll a rendelkezésetekre. A játék folytatásához a "Game over" képernyőn tartsátok lenyomva az A+START kombinációt.

Hollósi Miklós, Sárospatak

X-FILES

PC, PSX

Játékleírás

FBI területi iroda,

Seattle – 1996. április 2.

A hallban találkozol Cook különleges ügynökkel. Melegen üdvözöl. Ezután vagy válaszolsz neki, vagy megvárod, míg elmegy. Egyelőre az lesz a legjobb, ha a barátjának tart, ezért szívélyesen viszonozd a köszöntését

Lépj előre egyet és fordulj balra. Ez a szoba az irodád. Lépj be és nézz körül. Csöng a telefon. Menj az asztal mögé és vedd fel a kagylót. A főnök keres, beszélni akar veled. Menj át az irodájába. Ha tudni akarod, hogy hol van, akkor nézd meg a kijárati ajtón lévő térképet.

A főnök irodájában találkozol Skinnerrel. Kertelés helyett: két ügynöke eltűnt. Nevek? Fox Mulder és Dana Scully. Átveszed a dossziét, amiben benne van a két ügynök színes fényképe, a rájuk vonatkozó írásos anyag, valamint egy fekete-fehér fénykép, ami kettejükről készült. A játék során ezt a dossziét fogod a bizonyítékok tárolására használni.
Beszélj Skinnerrel. Kérdezd meg tőle, utoljára hol látták az eltűnt ügynököket, és milyen ügyön dolgoztak. Megtudod, milyen parancsot kaptak. A Dulles Nemzetközi Repülőtérről repültek Tacomába, és az everetti Comity Innben szálltak meg. Kérdezd meg Skinnertől, hogyan viselkedtek korábban. Tegyél fel minden kérdést, még azokat is, amelyek lényegtelennek tűnhetnek. A válaszok alapján esetleg új kérdések fogalmazódhatnak meg benned, és az ezekre kapott válaszok talán fontosak lehetnek.
Beszélj a főnökkel is. Ő nem tud valami sokat, de utasít, hogy valamennyi folyamatban lévő ügyedet add át Cook ügynöknek. Amint kilépsz az irodából, ez a minden lében kanál fickó kérdezősködni kezd. Vágj hozzá jó képet, azután menj be az irodájába és beszélj vele. Ne kérd meg, hogy küldjön APB-t!
Menj át a saját szobádba. Ülj le az asztal mögé, és nézz bele a telefon alatti, jobb oldali fiókba. Vedd ki a fegyvert, a bilincset és a jelvényt. Használd a komputert. A password: shiloh. (A passwordot megtalálod a faliújságon is.) Olvasd el az e-maileket.
Vedd ki a dossziét az íróasztalodból, add át Cooknak. Skinner bejön hozzád, aztán mindketten elindultok Everettbe. Menj az ajtóhoz, és válaszd ki úticélodnak Everettet, aztán a Comity Innt, hogy eljuthass oda.

Comity Inn, Everett - 1996. április 2.
Beszélj a pult mögött álló lánnyal. Mutasd meg neki az igazolványodat. Kérdezősködj tőle a két eltűnt ügynök felől. Kérdezősködj a bérelt kocsiról, ami egy Ford Taunus. A rendszáma: 621517. A cetli, amit a lány írt, már a dossziédban van. Az információ bekerült a jegyzetfüzetedbe is. Kérd meg a lányt, hogy mutassa meg neked a 103-as és a 104-es szobát.
Kutasd át a szobát. Találsz egy újságot, amiben van egy ALF (alien living form – idegen életforma) témakörről írt cikk. Találsz egy kevés napraforgómagot, meg egy üvegnyi vodkamixet. Az ágyon lévő bőröndben találsz egy nyomozati anyagot tartalmazó dossziét (SE-75424 szám, 3X99-es ügy). A dosszéban pár rajz és egy feljegyzés: "*Majestic Cover Op. Warehouse Dock Railroad Connect'* (Fenséges Fedőakció Raktárház Dokk Vasút Kapcsolat) Az éjjeliszekrényen, a telefon mellett egy könyv fekszik. A címe: "Odakintről". Jose Chung, a híres sci-fi szerző műve. Ezt vedd magadhoz.

(A könyv a sorozatnak arra a részére utal, amely a "Jose Chung : Odakintről" címet viselte. A filmben a szerző megpróbálja bemutatni a hazugság és az igazság között húzódó vékony határvonalat. A főszereplőit Mulderről és Scullyról mintázta meg. A szövegrészlet, ami akkor jelenik meg, amikor a könyvet olvasod, azonos azzal a szöveggel, amit a filmbéli Chung a zárójelenetben elmond.)

Beszélj Skinnerrel. Kérdezd Scullyról és Mulderről, és az ügyről, amin dolgoztak. Skinner megemlíti a kimenő hívások jegyzékét. Megjelenik egy telefon ötlet-ikonja. Menj le a motel recepciós pultjához, és a telefonikonra való ráklikkeléssel kérdezd meg a lányt, mit tud a kimenő hívásokról. Hívd fel a kapott papírlapon szereplő számokat.

Az első egy washingtoni szám (a 103-as szobából Mulder hívta fel, a beszélgetés 8 percig tartott); 1-202-555-0149. Először egy 1-est kell tárcsáznod! Frohike (ő a 3 magányos fegyveres egyike) száma. Felveszi a kagylót, de nem mutatkozik be.

A második egy seattle-i szám (a 104-es szobából Scully hívta fel, a beszélgetés 2 percig tartott); 206-555-0182. Nem veszik fel a kagylót...

Menj vissza a motelszobába. Találsz egy laptop komputert. Vedd magadhoz. Szükséged lenne egy passwordra, amit nem ismersz. Ha túl sokszor próbálkozol a kulcsszó megtalálásával, a rendszer "kiakasztja" magát. Megkérdezheted Skinnertől a passwordot. Azt feleli: "faith" (hit), aztán azt javasolja, próbáld meg a "descartes" szót. Egyik sem működik. Úgy döntesz, később majd átviszed a gépet a laborba.

Menj vissza a recepcióhoz, és beszélj Skinnerrel, aki veled tart. Menj vissza az FBI területi irodába, és ülj le a PC-d mögé. Az ING funkció használatával dolgozz egy kicsit.

- Keress rá a 202-555-0149-es telefonszámra. Nincs adat.
- Keress rá a 206-555-0182-es telefonszámra. Kapsz egy címet: Dockside Warehouse (Dokkmelléki Raktárház), 62 Bell, Seattle. (Használd a "phone" és a "citizen" szavakat keresési kulcsszóként!)
- Keress rá a kölcsönzött kocsi rendszámára (a "phone" helyett a "license number" kulcsszót alkalmazd). Megkapod a kocsi tulajdonosának nevét: Lariat Rental, Inc.

Menj ki a tárgyalóba, és keresd meg a "Belépés csak engedéllyel rendelkezők részére" feliratú ajtót (For Authorized Personal Only). Vedd magadhoz az itt tárolt tárgyakat: messzelátó, kamera, álkulcs-készlet, zseblámpa, infra szemüveg, bizonyítékkészlet. Hagyd el a helyiséget, és menj el a seattle-i dokkba.

Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 2.

Amikor megérkezel a dokkba, furcsa déja vu érzés vesz rajtad erőt. Mulder

és Scully járt itt. Megérzés? Vagy csak túl figyelmesen nézted végig az intrót? Nyisd ki a zárat az álkulccsal, és lépj be. Indulj el a hordók felé. Itt találsz pár bizonyítékot.

A hordók előtt vérfoltot látsz a padlón. Használd a bizonyítékkészletedet, vegyél vérmintát.

A vérfolttól jobbra lévő oszlopon egy beszorult golyót látsz. Használd a bizonyítékkészletet, vedd ki a golyót és vidd magaddal.

Itt fordulj jobbra, és lépj egyet előre. Ismét fordulj jobbra, és nézz le. A padlón egy cigarettacsikket látsz. Vedd magadhoz.

Menj be a kis irodába, amiben Skinner kutakodik. A fehér ajtó mögött keresd meg a lépcsőt. Indulj el rajta. Gyújtsd fel az elemlámpádat. Menj fel, az emeleten fordulj balra. Megtalálod a szerszámosládát. Vedd magadhoz a feszítővasat. Menj le, és menj ki a tágas csarnokba, a ládákhoz. Nyisd fel a ládákat. Fekete port találsz bennük. A készleteddel vegyél mintát a porból.

Menj át a keskeny folyosón, vagy menj ki. Juss el a hajóhoz. Kérdezd meg a halásztól, hogy kicsoda. A neve: James Wong. Mutass neki valami igazolványt, és tegyél fel neki kérdéseket. A válaszok informálnak a raktárházban folyó tevékenységről. Különös dolgok történnek itt, például kiszáradnak a halak. Tegyél fel kérdéseket a halásznak – a bal felső sarokból húzd az ikonokat az arcára.

Menj vissza Skinnerhez, beszélj vele. Az ő arcára is húzd rá a tárgyakat, és tegyél neki rövid jelentést. Ezután hagyd el a raktárházat. Kint Skinner megemlíti a fekete Sedan-t. Egy lépés a kocsi felé, aztán válaszd ki a kamerádat. Készíts képet a Sedan rendszámtáblájáról. Menj át a laborba.

King County, Kriminológiai Laboratórium, Seattle – 1996. április 2.

Beszélj John Amisszel, és add át neki az összegyűjtött bizonyítékokat. Hallgasd végig a tárgyakhoz fűzött megjegyzéseit.

FBI területi iroda, Seattle – 1996. április 2.

Menj be az irodádba, kapcsold be a komputert. Futtass végig egy ellenőrzést James Wongra (név+"citizen"). Megtudod, hogy nem Cantonból származik, született amerikai... Töltsd le a kamerából származó képeket, és vizsgáltasd meg a rendszámtáblát (license +government/military). Az információ bizalmas lehet, nem férsz hozzá.

Hagyd el az irodádat, és menj ki a tárgyalóba. Beszélj Skinnerrel. Addig társalogj vele, míg meg nem kapja a hívást, miszerint haladéktalanul vissza kell mennie Washingtonba. Menj vissza az irodádba. Cook ott vár rád. Beszélgess vele. Mindenről beszámolhatsz neki, amit ta-

láttál – de ha úgy gondolod, mindent elhallgathatsz. Bár még semmi sem biztos, nem ajánlatos mindent kitálalni neki. (Én nem bíznék meg benne (ne feledd: teljesen senkiben sem bízhatsz!), mert egyszer, amikor megkértem, hogy tegyen fel egy APB-t, furcsán reagált. Jobb, ha semmit sem tud!)
Hagyd el az irodát, és tedd be a laptopot a tárgyalóból nyíló helyiségbe. Menj el.

Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 2.
A raktár előtt egy sötét kocsi parkol. Hátulról kerülj a közelébe, és az álkulcsod segítségével menj be a raktárházba. Tedd fel az infraszemüveget, és addig menj, míg meglátsz két fickót. Egy ládát cipelnek kifelé. Amikor elmennek, nyisd ki a csapóajtót (előtted van, balra, a két faoszlop között). Semmit sem találsz.

Eavelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 2.
Menj el a lakásodra, nézz körül és gyűjts be magadról pár információt. A noteszedben lévő információkat e-mailezd át Skinnernek és Shanksnak. Ezután feküdj le. Ébredj fel. A nyomozással haladni kell!

FBI területi iroda,
Seattle – 1996. április 3.
Menj el a területi irodába. Megtalálod Cookot. Fejbe vágták. Nézz be a tárgyalóból nyíló helyiségbe. Scully laptopja eltűnt. Menj át a szobádba, vedd fel a csengő telefont. Pendrell ügynök keres. Megvizsgálta a vért. Scullyé... Pendrell ügynök idegesnek tűnik? A tv-sorozatban belezúgott Scullyba. Bejön Cook. Beszélj vele. Megtudod, a raktárház közelében lelőtték Wongot. Ezután hagyd el az irodát.

Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 3.
Menj a raktárházhoz. Menj hátra, és mutasd meg az FBI igazolványodat az őrnek. Átereszt. Beszélj a halottkémmel, azután a mellette álló fickóval. A kérdések feltétele után fordulj meg, és beszélgess a csinos detektívnővel. Légy kedves és kooperatív, akkor eléred, hogy felvigyen a hajóra. Beszélj vele a raktárról meg a halakról. Nézz körül a kabinban. Egy lezárt szekrényben pirulákat találsz, meg egy sárga esőköpenyt, amin a "TARAKAN" felirat látszik. Menj ki, és beszégess Astadourian ügynökkel.
Egy idő múlva visszajön a kikötőmester. Beszélgess vele mindenről, kérdésekről és tárgyakról. Amikor befejezted, menj vissza a kocsidhoz, és hajts el a Tarakanhoz.

„Tarakan" teherhajó,
Seattle – 1996. április 3.
Nézz fel, vizsgáld meg a hajótestet. Menj fel a fedélzetre, majd le a lép-

csőn. Találsz egy nagy ládát. Egy labda alakú tárgy van benne (ellenőrizd a jegyzeteidet, megtudod, hogy valami gömb). Találsz néhány ládát, amin fekete sas díszeleg.
Menj vissza a fedélzetre, aztán fel a lépcsőn. Kutasd át a kabint. Találsz két jegyzetkönyvet, cirill betűs írással. Menj ki, vizsgáld meg a hajótest falát. Meglátod a furcsa nyomokat... Kéznyomok lennének?
Menj fel a felső fedélzetre. Újra találkozol Astadourian ügynökkel. Az előtte lévő asztalon ujjnyomokat találsz. Add át neki a jegyzetkönyveket, és kérd meg, ossza meg veled a rájuk vonatkozó információit. Hívd fel Amis ügynököt a laborban, hogy elvégezzen néhány ellenőrzést az ujjelnyomatokon. Megmutathatod Astadourian ügynöknek a különös égésnyomokat - de ha akarod, ezt későbbre halaszthatod.

King County Kriminológiai Laboratórium, Seattle - 1996. április 3.
Beszélj John Amisszel, és add le az ólomgömböt vizsgálatra. Megkérdezheted, mi a helyzet az ujjlenyomatokkal, de felesleges: Amisnek még nem volt ideje a vizsgálatok elvégzésére.

FBI területi iroda, Seattle – 1996. április 3.
Menj vissza az irodába és nézd meg, milyen, a Tarakanra vonatkozó feljegyzéseket találsz a média szekcióban. Rábukkansz pár infóra, hogy mikor és hol találták meg. Használd a PDA-t, hogy átpostázd Skinnernek és Shanksnak a felfedezéseidet. Megnézted már a bejövő e-mailedet?

„Tarakan" teherhajó, Seattle – 1996. április 3.
Menj vissza a hajóhoz. Újra találkozol Astadourian ügynökkel. Ha eddig nem mutattad meg neki az égésnyomokat, most tedd meg. Mutasd neki a gömböt is. A nő eléggé rémüldözős fajta. Előkerül az őr, elcseveg veletek és mesél egyet s mást a halottkémnél lévő hulláról.

King County Medikai Vizsgálóközpont, Seattle – 1996. április 3.
Menj el a halottkémhez. Az első kérdést Astadouriannak tedd fel. Ezután alaposan faggasd ki Truitt halottkémet – valamennyi kérdést tedd fel –, és mutasd meg neki a tárgyakat. Megkapod a golyót, amit Wong agyából vettek ki. Rájössz, hogy a Tarakan legénységének hulláit ellopták. Astadourian – akit ekkor már Marynek nevezel – előáll egy összeesküvés-elmélettel, amit nem árt leellenőrizni.

King County Kriminológiai Laboratórium, Seattle – 1996. április 3.
Add át Amisnak a második golyót. Ellenőrzi, és összehasonlítja azzal, amit korábban kapott tőled. Menj haza.

Eavelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 3.
Amint a lakásodba érsz, kapcsold be a komputert. Olvasd el az e-mailedet. Megtalálod John Amis üzenetét az ujjlenyomatokról. Futtasd át az anyagot az FBI adatbázisán – kideríted, hogy az ujjlenyomatok Cooktól származnak! Kapcsold ki a komputert, és nyisd ki az ajtódat – kopogtatnak. Cook jött el hozzád. Fél, állítólag fekete autók követték... Cook megpróbál kiszedni belőled pár információt. Legyél vele nyugodt, és mondj el neki mindent, amit hallani akar. Kérdezd meg tőle, mi a véleménye az ujjlenyomatokról!

Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 3.
A raktárház éjszaka elég félelmetesnek tűnik. Menj oda a teherautóhoz, a sofőr oldalán szállj be. Szállj ki a másik oldalon. Nézz rá az ajtóra, olvasd el a cég nevét. Gordon's Hauling. Szállj vissza, és nyisd ki a kesztyűtartót. Vedd ki a papírfecnit a számokkal. Egy fickó közeledik a teherautóhoz. Gyorsan szállj ki az utas oldalon.

Eavelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 3.
Menj haza. Kapcsold be a komputert, és olvasd el a postát. Üzenet jött a kikötőmestertől. Ellenőrizd a tőle kapott telefonszámokat. Felhívod. Fütyülés. Feküdj le. Másnap reggel kopogtatásra ébredsz. Vendéged jött. Astadourian az. Beszélj vele, és hagyd, hogy a videódba tegyen egy kazettát. Sistergés... Beszélj vele újra. Lefordíttatta az orosz jegyzetkönyveket. Az 1–5 oldalon lévő információk a legfontosabbak. Vedd ki a faxot a gépből. Add át a nőnek. Nézd végig a teljes videofelvételt. Egy majdnem azonos jelenetet látsz – ami Mulderrel és Scullyval történt. Ismét beszélj a nővel. Megtudod, hogy a fickó a Gordon's Hauling sofőrje, de nem lehet beazonosítani. Ki a másik férfi? Mulder? És mi köze ennek a Tarakanhoz? Úgy döntesz, elmész... de előtte megkérdezed a nőt, lezuhanyozhatnál-e.

King County Medikai Vizsgálóközpont,
Seattle – 1996. április 4.
Tegyél fel minden létező kérdést Truitt birodalmában. Rájössz, a robbanásnak van még néhány áldozata.

Gordon's Hauling,
Charno – 1996. április 4.
Menj a kerítés felé, nézz át rajta. Lépj be az épületbe. Nézz körül, fogd meg a lapátot. Ezután keresd a padlón lévő papírok között a rakományjegyzéket. Rátok támad egy erős idegen. Astadourian fontosnak találja, hogy megkeressen egy kellemetlen robba-

nószerkezetet, ami arra ösztönöz téged, hogy megoldd a helyzetet. Nézz a hűtőszekrény bal oldalára, és a lapáttal csapj rá a panelre – csak így szökhetsz meg. Az utolsó pillanatban... Beszélj Astadouriannal. Beszélj a furcsa szemű fickóról. A legszívesebben megcsókolnád a nőt. (Minden férfi ezt tenné a helyedben!)

Eavelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 4.
Menj haza. Az új információkat továbbítsd Skinnernek és Shanksnak. Feküdj le. A vekker hangjára ébredsz.

FBI területi iroda,
Seattle – 1996. április 5.
Cookot a tárgyalóban találod. A lényeg: rajtaütést tervez egy raktárház ellen. A raktárház tulajdonosa egy bizonyos Smolnikoff. Menj oda.

Smolnikoff raktárháza,
Seattle – 1996. április 5.
A készletből válaszd ki a fegyveredet, azután klikkelj rá Cook fegyverére, amivel fedezni fog. Menj be, és lődd le a rossz fiúkat. Hárman vannak, jobbról, balról és középről jönnek – egyszerre. Amikor végeztél velük, menj fel az emeletre (kétszer). Itt megtalálod a következő két rossz fiút. Ezeket is nyírd ki. A másodikat egy kicsit nehéz lesz megtalálni, de nézz be a bedeszkázott ajtónyílás mögé. Amikor megjelenik előtte, lődd le. Még egyszer menj fel a lépcsőn. A sarokszobában megtalálod a lépcsőt. Menj le. Magával Smolnikoffal fogsz találkozni. Beszélj vele. Cook elmondja, az első szinten kell lennie egy fegyvernek. Menj le, keresd meg, majd térj vissza Smolnikoffhoz és Cookhoz. Beszélj velük a tárgyakról.

King County Kriminológiai Laboratórium, Seattle – 1996. április 5.
Add át Johnnak a Smolnikoff raktárházában talált fegyvert. John kiüríti a tárat és összehasonlítja a golyókat. A hasonlóság megvan – ez azt jelenti, hogy ezzel a fegyverrel lőtték le Scullyt a dokkmelléki raktárházban.

Smolnikoff raktárháza,
Seattle – 1996. április 5.
Menj vissza a raktráházba és beszélj az orosszal a fegyveréről. Cook ki fogja kísérni őt, átviszi a vadiúj belvárosi lakásába. Ezután hívást kapsz John Amistól, aki a kérésedre átment a Tarakanra, és a helyszínen rosszul lett. Radioaktivitás miatt...

Eavelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 5.
Mindenütt jó, de legjobb otthon. Astadourian eljön hozzád, és... már megint nagy hatással van rád. A jelek szerint Cook neki nem szólt a Smolnikoff raktárháza elleni támadásról, ezért egy kicsit dühös. Beszélj, csillapítsd le. Közben megszólal a te-

lefon. Egy titokzatos férfi arra kér, hogy hajnalban légy a Sand Pointnál. Astadourian távozik. Nézd meg az e-mailedet. Olvasd végig az üzeneteket, aztán feküdj le. Ébredés után elindulsz.

Négyes hangár, Sand Point Tengerészeti Bázis, Seattle – 1996. április 6.
Menj az irodának látszó szobákba, és találkozz X-szel, a sötét és titokzatos informátorral. Nincs sok ideje, türelme még kevesebb van, ezért nem tréfál. Fogd a stilettót. Majdnem lelövik Astadouriant. Beszélj vele, és menj el Gold Barba, a kórházba, amiről X-től hallottál. Ki lehet az a bizonyos ismeretlen nő?

Presbiteriánus Kórház,
Gold Bar – 1996. április 6.
Találkozol az ápolónővel, és elmondod neki, hogy egy nőt keresel. A nevet fogja kérni. Megmondod neki Dana Scully nevét, ezután megadod Walter Skinner, a főnök nevét is. Egyszóval: légy őszinte! Miután mindez megtörtént, kérdezz a nőtől bármit, ami eszedbe jut. Menj át Scully szobájához. Újra légy őszinte. Mutasd meg neki az igazolványodat, és add elő az egész sztorit. Mindenképpen mutasd meg neki a stilettót, amit X-től kaptál. Csak ezután fog megbízni benned! Ekkor fellebbenti a rejtélyről a fátylat... elmondja, mit tud.

RR1121/82434 – 1996. április 6.
A vasúti remízben menj a vagonok között, egészen az út végéig. Mássz fel az oszlopra, és nézz a messzelátódba. Nézz jobbra. Az egyik kocsin meglátod a 82434-es számot. Mássz le, menj oda a kocsihoz. Nézz be, vizsgáld meg égett maradványait. Menj ki. Találkozol egy pasassal. Van valamije a számodra, de nem akarja egykönnyen átadni. Játszd el vele a kitalálósdit. A végső válasz: videoszalag. Ezzel elrontod a játékot. Fogd a szalagot. Adj a pasinak egy kis pénzt.

FBI területi iroda – 1996. április 6.
Menj vissza a nyomozás központjába. Menj a komputer mögé, és tedd a pasitól kapott szalagot a komputer jobb oldalánál lévő lejátszóba. Nézd végig a felvételt. Meglátod a doktor arcélét. Futtasd végig az ING-en. Kiderített, hogy az illető Jonathan Rauch ezeredes, aki az alaszkai Eisenhower Légibázison állomásozik. Kapcsolj videokonferenciára, és találkozol a Magányos Fegyveresekkel. Hallgasd végig az információkat. E-mailen keresztül megkapod Rauch házának koordinátáit. Olvasd el az üzenetet a PDA-don, és klikkelj, hogy a koordináták bekerüljenek a navigációs szekciódba. Menj el Alaszkába.

Rauch birtok,
Alaszka – 1996. április 7.
Menj oda Rauch házához, lépj be. Menj fel a lépcsőn. Megtalálod

Rauchot. Az egész testét vékony olajréteg fedi. Próbálj beszélni, hogy felébreszd. A mennyezetről egy kis csontváz lóg alá. Húzd meg, és megtalálod az emeletre vezető létrát. Menj fel. Megtalálod Fox Muldert. Beszélj vele, és részed lesz egy kis mulderizmusban. Vedd elő a mobil telefonodat, add átt Muldernek. Amikor elment, te is menj ki, és találkozz az NSA fickókkal. Rohanj el mellettük, vagy lőj rájuk – a lényeg az, hogy továbbjuss.

Eisenhower Légibázis,
Alaszka – 1996. április 7.

Scullyt az épület belsejében találod. Itt az a cél, hogy megtaláld az idegen lényt, aki megölte Raucht. Ebben az épületben több helyen is találhatsz terminálokat. Klikkelj rájuk kétszer, és beléphetsz a főmenübe. Az egyetlen használható tárgy a térkép. Klikkelj rá, és meglátod az épület tervrajzát. A térkép segítségével menj keresztül az épületen. Itt következik az Eisenhower Légibázis térképének alterált másolata:

A zöld pöttynél kezdesz, ahol Scullyval megtaláljátok az idegenek áldozatainak holttestét. Menj előre, át az ajtón. Fontos: mindenkit ölj meg, akit látsz (kivéve Scullyt és természetesen magadat). Ha a térképpel ellenőrizni akarod a terminált, menj pl. a fehér pöttyhöz. Az épületben több ilyen pont van.

Menj a laborba (barna pötty jelzi). Keress egy elektromos sokkolót. Cook megtámad téged. Ekkor két lehetőséged van: vagy lelövöd, vagy áramütést mérsz rá. Ha megölöd, akkor végleg elintézted, de a legvégén problémáid támadhatnak. (Ahhoz, hogy megtudd, milyen problémákról van szó, olvasd el az „alternatív befejezés" szkenáriót.) Ha azt akarod, hogy megnyugtató véget érjen a kaland, ne is nyúlj a stukkerhez, inkább a sokkolót kapd elő, amikor Cook rátok támad.

A következő feladat: megtalálni Muldert. Menj a kék pöttyel jelzett helyiségbe. Mulderbe beleköltözött egy idegen lény. Szólj Scullynak, hogy fusson. Ne próbáld megölni Muldert, ne lőj rá, ne használd ellene a stilettót! Válassz ki a készletből egy fegyvert, aztán fordulj jobbra. Lődd le az őrt.

Megjegyzés: Lehet, hogy lesz egy kis gondod Mulder lelövésével – a pasas jégre akar tenni téged. Ha így történik, ereszd le a fegyvered, mielőtt belépsz a helyiségbe. Ezután szólj Scullynak, hogy fusson, és vedd elő újra a stukkert az eszköztáradból. Menj át a másik helyiségbe, és lődd le az őrt. Ha békén hagyod a fegyvert, nyersz egy kis időt, vagy Mulder kevésbé lesz ellenséges. Ha ez a trükk nem jön be, tedd "off" állásba a környezeti paramétereket – ettől a játék gyorsabb lesz, és nyersz egy kevés időt. Most menj a narancsszínű pöttyel jelölt karanténszobába. Lépj be a vörös pöttyel jelzett helyiségbe, és találkozol Scullyval. Hallgasd végig a tervét, aztán

térj vissza a rózsaszínű pöttyel jelölt szobába. Ez a vezérlőterem, rengeteg terminál van benne. Keresd meg a gombot, nyomg meg. Ekkor kinyílik a narancsszínű szobában lévő üvegszoba. Menj vissza a piros pöttyhöz, nézd végig a felszerelést. Nyomj meg egy másik gombot, hogy felkapcsold a világítást az üvegszobában.

Menj át az üvegszobába, nyisd ki mindkét ajtót. (Én először a laborhoz közelebb lévőt nyitottam ki, másodjára pedig a piros pöttyel jelzett szoba mellettit. Így sikerült elkerülnöm a bajt, amire mindjárt rátérek. Talán nincs jelentősége a dolognak, talán sokat segít.) Menj keresztül az ajtón, ami a sárga pöttyös szobába nyílik. Találkozz Scullyval, válassz egy fegyvert a készlettárból, aztán menj arra, amerre akarsz. Az irány megválasztásától függően ezután több lehetőség van:

1. Fordulj jobbra, és lépj előre kettőt, hogy lásd Muldert és az őrt, aki Mulderrel előszedte a kulcsokat, és nekilátott az ajtó kinyitásának. Amint lehetőséged nyílik rá, lődd le az őrt, és vedd ki a kulcsot a zárból. Fordulj balra, menj át az ajtón. Ezután lépj be az üvegszobába, és menj át a másik felébe. Fordulj meg, nyomd meg a gombot. Az ajtó bezáródik Mulder előtt. (Figyelmeztetés: ezt az útvonalat nem rajzoltam fel a térképre!)

2. Fordulj balra, és menj előre, amíg meglátod az őrt, aki Scullyt veszi célba. Lődd le, vedd el a kulcsát. Megjelenik Mulder, szóval fuss az életedért! Kövesd a sárga útvonalat. Más szóval: fordulj jobbra, lépj előre, fordulj balra, lépj előre, nyisd ki a kerítést, fordulj jobbra, menj az ajtóhoz, menj az üvegházba, fuss keresztül rajta, fordulj meg és nyomd meg a gombot, hogy bezáródjon az ajtó. Mulder belül marad.

(Megjegyzés: Nekem az első megoldás tetszett, mert kevesebb mozgással jár, és ennél a műveletnél nagyon fontos a gyorsaság.)

Amikor Mulder bent van, az idegen kiszáll belőle. A férfinak nagy fájdalmai lesznek. Cook nem éri be ennyivel, rád támad. Mivel most már ő is idegen, meg kellene ölnöd a stilettóval... de nem tudod megtenni. Dobd át a stilettót Scullynak, ő majd befejezi a munkát.

Figyelj, és élvezd a záró jelenetet. A változatosság kedvéért ennek a poénját nem lövöm le.

Alternatív befejezés: Ha lelövöd Cookot, a végén nem fog rád támadni. Miután Mulder bent maradt az üvegszobában, te vagy az ellenség, és Scully téged fog megölni a stilettóval – amit nem adtál át neki. Szerintem azért, mert Mulder rákente az idegent az üvegre, a dög lemászik az ajtóról, és birtokba veszi a testedet. Ha Cook nem hal meg, az idegen az ő testét fogja használni.

(*Problémák:* Ennél a befejezésnél furcsa és megmagyarázhatatlan helyzetbe kerültem. A következő dolgokat tapasztaltam:
Amint megfordultam és megnyomtam a gombot, az ajtó ahelyett, hogy bezáródott volna, kinyílt. Még nem nyitottam volna ki? Dehogynem! Vagy talán az okozta a gondot, hogy átmentem rajta? Más módon közelítettem meg a nyíló ajtókat. Bezártam az ajtót, de a sugárzás azonnal megölt. Nem záródott volna be az ajtó? Amint megnyomtam a gombot, elkezdődött a temetői klip. De győztem, nem? Legalábbis sikerült csapdába ejtenem azt a kísérteties fickót... Nem? Amikor a villám felvillant, megnyomtam az egér gombját, de nem nyomtam meg a másik gombot. Ez azt jelenti, hogy nagyon óvatosan kell pozicionálni a kurzort? Hála a nagy eszemnek, mielőtt rálőttem az őrre, elmentettem a játékot. Mire rájöttem a trükkre, jó néhányszor be kellett töltenem a mentést.

Szántai Zsolt, Budapest

RALLY CROSS 2

PSX

A következő kódszavakat a játékos neveként kell beírni.

SISAO: "oasis" pálya
ELGNUJ: "Jungle" pálya
FOSTER: "Little Woods" pálya
NIVEK: "Frozen Trail" pálya
MIT: "Dusty Road" pálya
KCIN: "Rock Creek" pálya
CIRE: "Dry Humps" pálya
BSIRHC: "Hillside" pálya
AIRFILLED: alacsony gravitáció.
LEADSHOT: Origiál "Rally Cross" játék.
MOONEY: A "Rally Cross2" játék visszatöltése.
INCORPOREAL: nincs ütközés.
PREVET: "Veteran" pályák és autók.
PREPRO: "Pro" pályák és autók.
PREALL: minden pálya és autó választható.

A kódok csak "Single Race" módban működnek.

Makra Ferenc, Komló

MORTAL KOMBAT

GB

Harc Smoke-al: A címképernyőn üssétek be a következő kombinációt: FEL, FEL, BAL, JOBB, A, B, A, B, FEL, LE, FEL. Sikeres bevitelkor egy "Toasty!" bekiabálást kell hallanotok. Ezután válasszátok Raydent és így játék közben Smoke lesz a karakteretek.

Hollósi Miklós, Sárospatak

TEST DRIVE 5

PSX

A következő kódszavakat a "High Score" táblába kell beírni.
Könnyű "High Score" beírás: Állítsatok fel új csúcsot a "Drage Race" versenyben.


NINTENDO64
GT64
CHAMPIONSHIP EDITION
AKCIÓ
Castrol
TOYOTA

VRSIX: A "Cop Race" és más játékmódok választása.

NOLIFE: Választhatóvá válnak a "The pitbull Special", a "Chris's Beast" és a "The all Mighty Maui" bónusz autók.

SPURT: "Super Arcade" mód.

AUXYRAY: A főmenüben választható lesz a "Fear Factory Video" opció.

Mohácsi György, Nyíregyháza

SYLVESTER AND TWEETY IN CAGEY CAPERS

MD

Az összes kombinációt játék közben pauzálás után kell beütni.

Energia visszatöltés: A, A, A, B, B, A, B, C.

Sérthetetlenség: B, B, FEL, A, BAL, JOBB, LE, JOBB, B, B, C.

Végtelen folytatás: JOBB, BAL, A, A, B, FEL, C, A, B, B, C.

*Az idő újraindítása:*FEL, A, B, C, C, A, FEL,C, C, C,FEL.

*10.000-el több pont:*C, C, C, C, B, C, A, A, C, B, A.

*Credits:*LE, JOBB, A, B, B, B, C, C, B, A, A.

Szél Sándor, Eger

DEATHTRAP DUNGEON

PC

Játék közben alkalmazzátok a következő csalásokat.

TAXI:	Szintugrás.
TOOLS:	Minden fegyver és varázslat.
ELVIS:	Sérthetetlenség.
CAFFEINE:	Energia visszatöltés.
MMMMUNGO:	Szuper erő.
BILLY:	Turbó mód.
P:	Pause.

Sütő László, Debrecen

WAR GAMES: DEFCON 1

PSX

A "Special Mission" küldetést hívhatjátok elő ha a Password menübe beírjátok a következő kódot: ■, ×, ▲, ▲, ×, ●, ■, ●, ×.

Mohácsi György, Nyíregyháza

NIGHTMARE CREATURES

PC

A főmenüben gépeljétek be a kívánt csalást, majd nyomjatok Entert. A Cheat menü megnyitásához először mindig a "pályaválasztás"-t aktiváljátok. Klikkeljetek rá a "Start Game" feliratra és állítsátok be az aktuális csalásokat.

EVERYWHERE:	Pályaválasztás.
BOULON:	Minden item.
GU:	Egy ütéses győzelem.
BES:	Debug mód.
BLUR:	Blur mód.
BRONKO:	Szörny választás.
CHICO:	Apró teremtmények.
DAVID:	Nincs Combo.
MOBY:	Zenei teszt.
LOVDIK:	Üzenet.
ALAIN GUYET:	Minden csalás aktív.

Szatmári Zoltán, Gárdony

TOP GEAR 3000

SNES

Szuper autót tudtok előhívni, ha a Password menübe csak "B" betűt írtok.

Gergely István, Komárom

GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT

MD

Pályakódok:

Level 1 : Tanár, Garfield, Odie.
Level 2 : John, Pooky, Arlene.
Level 3 : Tanár, Pooky, Garfield.
Level 4 : Odie, Odie, Arlene.

Horváth József, Orosháza

CRASH BANDICOOT: WARPED

PSX

Ha a címképernyőn beütitek a következő kombinációt, megnézhettek egy demót a "Spyro the Dragon" programból: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, ■.

Sándor Zoltán, Békéscsaba

GARGOYLE'S QUEST

GB

Pályakódok:

Jarkton town:	MUPP - JMHW
Ekuzosu village:	HWTL - 90AZ
Bymon village:	FWGG - 57CY
Rushifell village:	SWXE - CBFJ
Gurion town:	BIF8 - BRAZ
Bureido village:	GJ7Q - KLVO
Return to Bymon:	N5AQ - 9RZF
End:	WPXF - 4BDQ

Székely Ferenc, Miskolc

REVOLUTION X

SNES

Végtelen élethez a címképernyőn nyomjátok le a következő kombinációt: X+A+B. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Gergely István, Komárom

SCOOBY-DOO

SNES

Pályakódok:

Level 2 : TDBKSRQ
Level 3 : XLWPMTC
Level 4 : NBKSDLV
Készítők: SPNNR

Gergely István, Komárom

© 1998
Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701.Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633

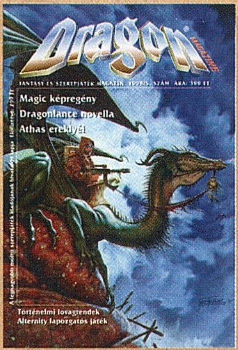
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt

Terjeszti az NHE RT
és a KIADÓI KFT.
Megjelenik negyedévente.

Dragon

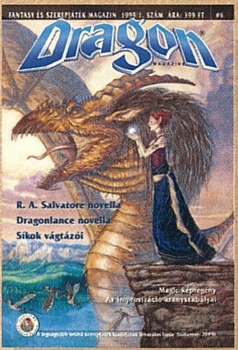
FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

A legnagyobb múltú szerepjáték kiadójának hivatalos lapja



Az 5. szám tartalmából

Történelmi lovagrendek • A Nagy Vadászat
Dragonlance novella • Vampire novella
Az Öreg Csontrágó • AD&D kaland
Magic képregény • Athas ereklyéi
Alternity lapozgatós játék
Ajándék kártyanaptár
Megjelenik novemberben!



A 6. szám tartalmából

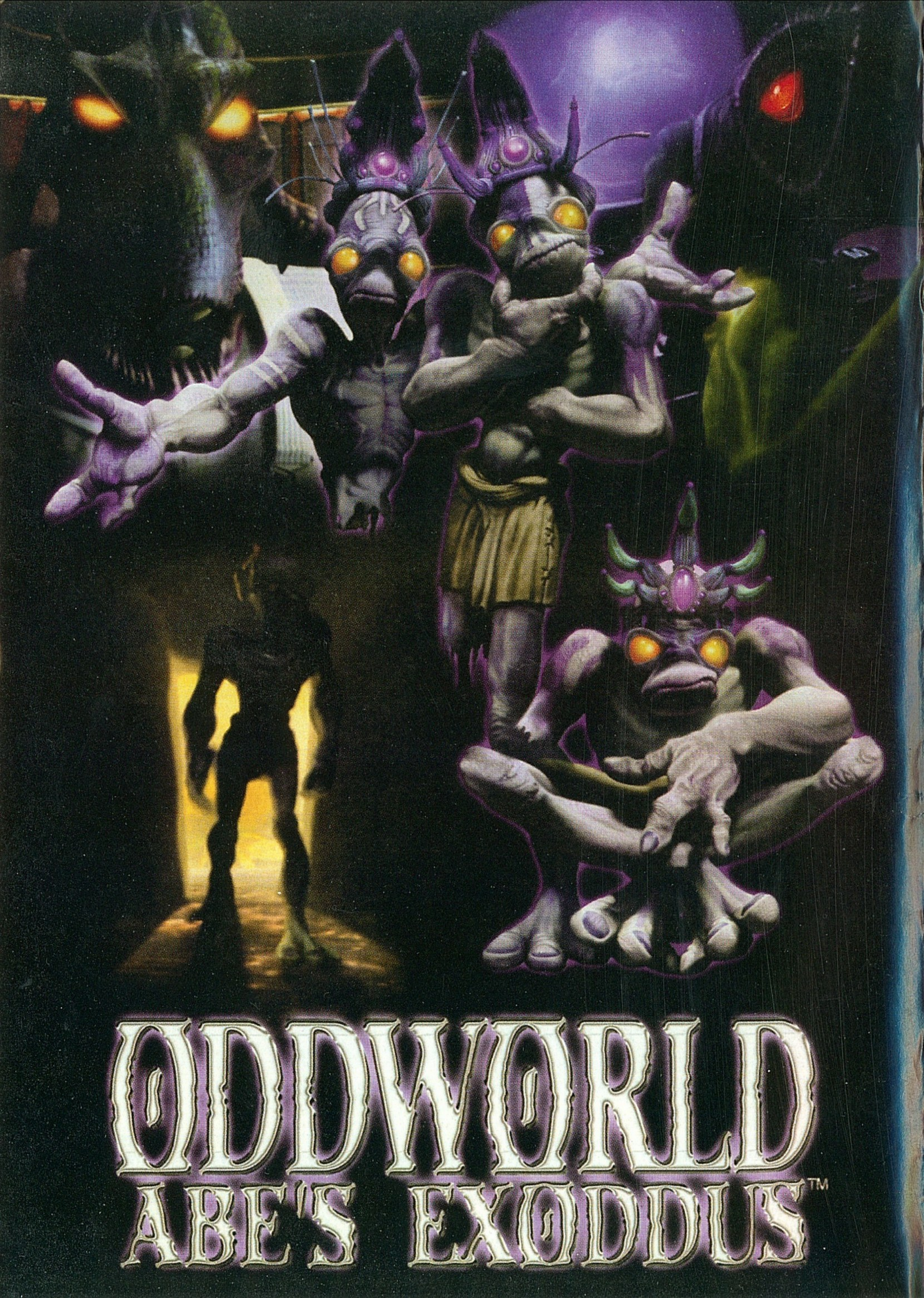
Magic képregény • Anyuci, az NJK
Az improvizáció aranyszabályai
Vampire novella és kaland • AD&D kaland
R. A. Salvatore novella • Síkok vágtázói
Dragonlance novella J. Robert King tollából
Megjelenik januárban!

TSR termékek: Dragonlance • Forgotten Realms • Dark Sun
Ravenloft • Planescape • Alternity

Más szerepjátékok: Vampire: The Masquarade • Codex

Továbbá:
AD&D varázslatlisták • könyvajánló • humor
Minden számhoz ajándék! • Megjelenik kéthavonta

Ára: 399 Ft • Előfizetve: 299 Ft


ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™